

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-312657

(43)Date of publication of application : 09.11.2001

(51)Int.Cl.

G06F 17/60
G06F 3/00

(21)Application number : 2000-266188

(71)Applicant : APEX INTERACTIVE INC

(22)Date of filing : 01.09.2000

(72)Inventor : DANIEL BRIELMAYER
JOSEPH G WILTSE

(30)Priority

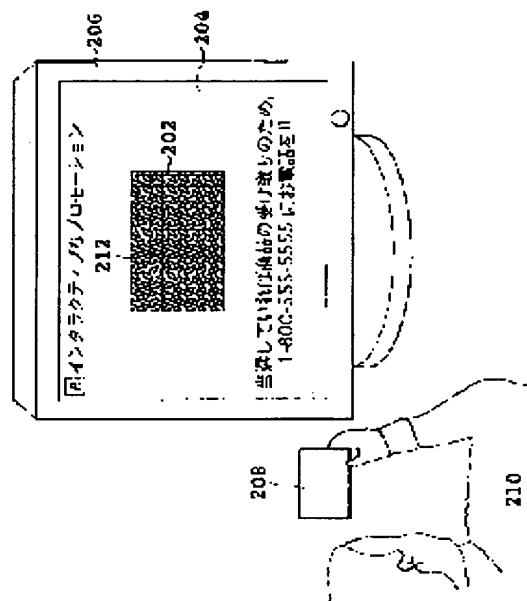
Priority number : 2000 560888 Priority date : 28.04.2000 Priority country : US

(54) SYSTEM, METHOD AND DEVICE FOR INTERACTIVE PROMOTION ON WEB SITE, AND COMPUTER PROGRAM PRODUCT

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a system, a method and a device for providing an online promotion used for the system including at least one client device associated with a web server and a color display, and to provide a computer program product.

SOLUTION: The method comprises a step for providing a prize box field on the web page controlled by the web server, and a step for providing a hidden image obscured by the obscuring design part of the prize box field. The hidden image is controlled by the web server. When the user logs on the web site by using the client device and views the prize box field on the color display through the game decoder of a tinted film, the hidden image can be read.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

13.07.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

BEST AVAILABLE COPY

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-312657

(P2001-312657A)

(43) 公開日 平成13年11月9日 (2001.11.9)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード [*] (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 6	G 0 6 F 17/60	3 2 6 5 B 0 4 9
	5 0 4		5 0 4 5 E 5 0 1
3/00	6 5 1	3/00	6 5 1 A

審査請求 未請求 請求項の数28 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2000-266188(P2000-266188)

(22) 出願日 平成12年9月1日 (2000.9.1)

(31) 優先権主張番号 09/560888

(32) 優先日 平成12年4月28日 (2000.4.28)

(33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 500410640
 エイベックス インタラクティブ インコーポレイテッド
 APEX Interactive, Inc.
 アメリカ合衆国 53226 ウィスコンシン
 州 ミルウォーキー イノベーション ド
 ライブ 10437 スイート 119

(74) 代理人 100077481
 弁理士 谷 義一 (外2名)

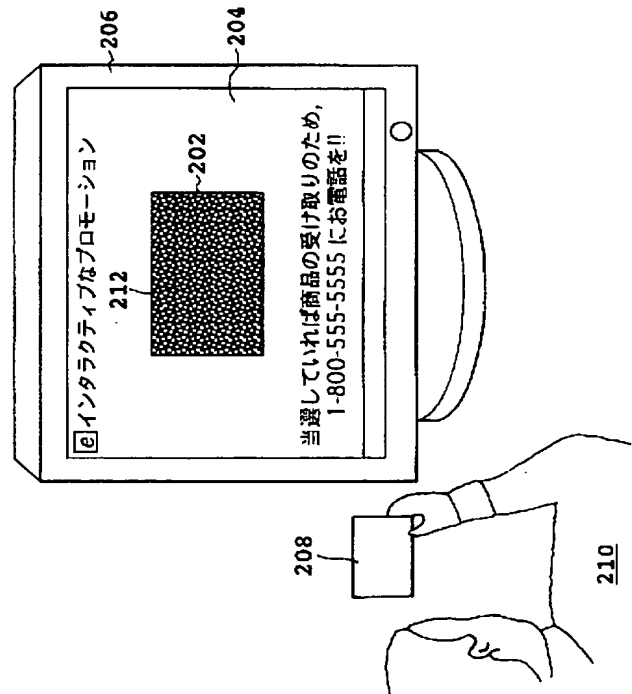
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ウェブサイト上でのインタラクティブなプロモーションのためのシステム、方法、装置、およびコンピュータプログラム製品

(57) 【要約】

【課題】 ウェブサーバおよびカラーディスプレイに関連する少なくとも1つのクライアント装置を含むシステムで使用するオンラインプロモーションを提供するためのシステム、方法、装置、およびコンピュータプログラム製品を提供することである。

【解決手段】 本発明の方法は、ウェブサーバによって制御されるウェブページ上で賞品ボックスフィールドを提供するステップを含む。この方法は、賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部によって掩蔽される隠しイメージを提供するステップも含み、この隠しイメージは、ウェブサーバによって制御される。ユーザが、クライアント装置を用いてウェブサイトログオンし、ティンテッドフィルムのゲームデコーダを通してカラーディスプレイ上で賞品ボックスフィールドを見ると、隠しイメージが読める。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ウェブサーバおよびカラーディスプレイに関連する少なくとも1つのクライアント装置を含むシステムで使用するオンラインプロモーションを提供するための方法であって、

(a) 前記ウェブサーバによって制御されるウェブページ上で賞品ボックスフィールドを提供するステップと、

(b) 前記賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部によって掩蔽され、前記ウェブサーバによって制御される隠しイメージを提供するステップと、

を含み、

ユーザが、前記クライアント装置を用いてウェブサイトにもログオンし、ゲームデコーダを通して前記カラーディスプレイ上の前記賞品ボックスフィールドを見ると、前記隠しイメージが読めることを特徴とする方法。

【請求項2】 前記ゲームデコーダが、ティンテッドフィルムを含むことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項3】 前記掩蔽デザイン部の大部分が、前記ティンテッドフィルムの色相から、0度から30度の範囲の色相、または前記ティンテッドフィルムの前記色相から、0度を含む320度から0度の範囲の色相を有することを特徴とする、請求項2に記載の方法。

【請求項4】 前記隠しイメージが、前記ティンテッドフィルムの前記色相から、150度から210度の範囲の色相を有することを特徴とする、請求項3に記載の方法。

【請求項5】 前記掩蔽デザイン部は、前記ティンテッドフィルムの前記色相から、150度から210度の範囲の色相を有する隠し部を含むことを特徴とする、請求項4に記載の方法。

【請求項6】 前記賞品ボックスフィールドの前記掩蔽デザイン部の少なくとも一部が動的であり、それによって、前記掩蔽デザイン部の掩蔽効果が増すことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項7】 前記ティンテッドフィルムが、前記動的掩蔽デザイン部をフィルタ除去することを特徴とする、請求項6に記載の方法。

【請求項8】 前記隠しイメージの少なくとも一部が動的であることを特徴とする、請求項6に記載の方法。

【請求項9】 前記ステップ(b)は、

(i) 前記隠しイメージを決定するステップを含み、前記決定が、前記ウェブサーバによって行われることを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項10】 前記ステップ(b)(i)は、前記隠しイメージを無作為に決定するステップを含むことを特徴とする、請求項9に記載の方法。

【請求項11】 前記ステップ(b)(i)は、前記ページが表示される回数の所定の割合だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように、前記隠しイメージを決

定するステップを含むことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項12】 前記ステップ(b)(i)は、事前定義された期間中に所定の回数だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように前記隠しイメージを決定するステップを含むことを特徴とする、請求項10に記載の方法。

【請求項13】 前記ステップ(b)の前に、前記クライアント装置を介して前記ユーザによって行われた入力に基づいてコードを受け取るステップをさらに含み、前記ステップ(b)が、少なくとも部分的に前記コードに基づいて、前記隠しイメージを決定するステップをさらに含むことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項14】 前記ステップ(a)の前に、前記カラーディスプレイ上で前記ユーザが見ることのできるプレゼンテーションを提供するステップをさらに含むことを特徴とする、請求項1に記載の方法。

【請求項15】 コンピュータ使用可能媒体を含むコンピュータプログラム製品であって、前記コンピュータ使用可能媒体は、プロセッサがオンラインプロモーションを提供することを可能にする前記コンピュータ使用可能媒体上に記録されたコンピュータプログラム論理を有し、前記コンピュータプログラム論理は、

プロセッサが、ウェブページ上に賞品ボックスフィールドを提供することを可能にする手段と、

プロセッサが、前記賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部によって掩蔽される隠しイメージを提供することを可能にする手段と、

を備え、

ユーザが、クライアント装置を用いてウェブサイトにもログオンし、ゲームデコーダを通してカラーディスプレイ上で前記賞品ボックスフィールドを見ると、前記隠しイメージが読めることを特徴とするコンピュータプログラム製品。

【請求項16】 プロセッサが隠しイメージを提供することを可能にする前記手段が、前記隠しイメージを無作為に決定することを特徴とする、請求項15に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項17】 プロセッサが隠しイメージを提供することを可能にする前記手段が、前記ページが表示される回数の所定の割合だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように前記隠しイメージを決定することを特徴とする、請求項15に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項18】 プロセッサが隠しイメージを提供することを可能にする前記手段が、事前定義された期間中に所定の回数だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように前記隠しイメージを決定することを特徴とする、請求項15に記載のコンピュータプログラム製品。

【請求項19】 通信システムを介して、カラーディス

プレイに関連するクライアント装置にオンラインプロモーションを提供するためのサーバ装置であって、ウェブページ上で賞品ボックスフィールドを提供する第1のコントローラと、

前記賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部によって掩蔽される隠しイメージを提供する第2のコントローラと、

を備え、

ユーザが、前記クライアント装置を用いてウェブサイトにもログオンし、ゲームデコーダを通して前記カラーディスプレイ上の前記賞品ボックスフィールドを見ると、前記隠しイメージが読めることを特徴とするサーバ装置。

【請求項20】 前記ゲームデコーダがティンテッドフィルムを含むことを特徴とする、請求項19に記載の装置。

【請求項21】 前記第1のコントローラは、前記掩蔽デザイン部の大部分が、前記ティンテッドフィルムの色相から、0度から30度の範囲の色相、または前記ティンテッドフィルムの前記色相から、0度を含む320度から0度の範囲の色相を有するような前記賞品ボックスフィールドを提供することを特徴とする、請求項20に記載の装置。

【請求項22】 前記第2のコントローラは、前記ティンテッドフィルムの前記色相から、150度から210度の範囲の色相を有するような前記隠しイメージを提供することを特徴とする、請求項21に記載の装置。

【請求項23】 前記掩蔽デザイン部は、前記ティンテッドフィルムの前記色相から、150度から210度の範囲の色相を有する騙し部を含むことを特徴とする、請求項21に記載の装置。

【請求項24】 前記賞品ボックスフィールドの前記掩蔽デザイン部の少なくとも一部が動的であり、それによって、前記掩蔽デザイン部の掩蔽効果が増すことを特徴とする、請求項19に記載の装置。

【請求項25】 前記第2のコントローラが、前記隠しイメージを無作為に決定することを特徴とする、請求項19に記載の装置。

【請求項26】 前記第2のコントローラが、前記ページが表示される回数の所定の割合だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように前記隠しイメージを決定することを特徴とする、請求項19に記載の装置。

【請求項27】 前記第2のコントローラが、事前定義された期間中に所定の回数だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように前記隠しイメージを決定することを特徴とする、請求項19に記載の装置。

【請求項28】 ウェブサーバおよびカラーディスプレイに関連する少なくとも1つのクライアント装置を含むシステムで使用するオンラインプロモーションを提供するための方法であって、

(a) カラーディスプレイに関連するクライアントへの

アクセスを有するユーザにゲームデコーダを提供するステップであって、前記ゲームデコーダは、コードに関連づけられているステップと、

(b) 前記クライアントを介して前記ユーザによって行われる入力に基づいて、前記コードを決定するステップと、

(c) 前記ウェブサーバによって制御されるウェブページ上に、賞品ボックスフィールドを提供するステップと、

(d) 前記賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部によって掩蔽される隠しイメージを提供するステップであって、前記隠しイメージが、少なくとも部分的に前記コードに基づいて前記ウェブサーバによって決定されるステップと、

を含み、

前記ユーザが、前記クライアントを使用してウェブサイトにもログオンし、前記クライアントを用いて前記コードを入力し、そして、前記ゲームデコーダを通して前記カラーディスプレイ上の前記賞品ボックスフィールドを見ると、前記隠しイメージが読めることを特徴とする方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネット等の1つまたは複数のネットワークを介してコンピュータによってアクセスされ得るウェブサイト上でインタラクティブなプロモーションを提供するためのシステム、方法、装置、およびコンピュータプログラム製品に関する。インタラクティブなプロモーションの目的は、ウェブ

30 サイトへのトラフィックを増加させることである。

【0002】

【従来の技術】商取引が典型的に行われるインターネット上の場所であるワールドワイドウェブ（「ウェブ」とも呼ばれる）は、つい1993年あたりから存在しているものである。ウェブ以前では、主に研究者および大学によって使用されていたインターネット上には、グラフィック、音声、または動画は存在しなかった。実在してから数年のうちに、ウェブは、ビジネスの先導力となった。統計は、ウェブが、毎年、数10億ドルの価値のあるビジネスを生み出していることを示す。製品およびサービスの売上および手数料は、経常収入の大部分を占める。小売業者、製造業者、卸売業者、および配給業者は、全て、自分達のサービスおよび製品をオンラインで販売している。したがって、産業界全体のビジネスのやり方が変化している。例えば、不動産業界および観光業界は、ますます多くの顧客がオンラインで買物および購買を行うにつれ、劇的な変化を経験した。

【0003】ウェブ上には、何百万というサイトが存在する。とにかく会社は、自分達が誰で、何処にいて、何を提供できるかを人々に知らせなければならない。多く

の会社は、どのように潜在的な顧客を見つけ出すか、または自分達の製品またはサービスをどうやって効率的に販売するかを知らないために失敗してしまう素晴らしいビジネスのアイデアを持っている。より具体的には、多くの会社は、顧客のトラフィックを自分たちのウェブサイトへと導く方法を知らない。顧客のトラフィックを持たないウェブサイトは、空の店のようなものである。顧客のいない場所では、売上げがあるはずがない。

【0004】典型的には、第1のステップは、企業が自分達のウェブサイトをメインサーチエンジンおよびディレクトリに登録することである。これらのメインサーチエンジンおよびディレクトリには、Infoseek、Alta Vista、Yahoo、HotBot、Northern Lights、Excite、Lycos、Webcrawler、およびWWWorm等が含まれる。これにより、ウェブのユーザ（すなわち、見込み客）が、サーチエンジンの1つを用いて入力する検索語に基づいて、企業のウェブサイトを見つけることができる。

【0005】企業のウェブサイトへのトラフィックを増加させる別の方法は、名刺および通信文上、およびあらゆる印刷物または広告にユニフォームリソースロケター（URL）（「ウェブサイトアドレス」とも呼ばれる）を入れることである。しかし、この種のマーケティングは、企業の代表者と接触する、または企業の印刷物または広告を読む見込み客に及ぶのみである。さらに、このような方法は、あまり気を引くものではなく、その結果、見込み客が企業のウェブサイトログオンしないかもしれない。

【0006】企業のウェブサイトへのトラフィックを増加させる別の方法は、企業のウェブサイトアドレスを含む対象を絞った電子メールを見込み客に送ることである。しかし、この方法は、企業が獲得できる電子メールアドレスによって制限を受ける。

【0007】ウェブサイトへのトラフィックの獲得を試みる方法には、より気を引く方法が多数存在する。例えば、企業は、他のウェブサイト上にクリックスルー広告バナー（click-through advertising banner）を配置し得る。ユーザがバナーをクリックすると、ユーザは、その企業のウェブサイトにジャンプする。典型的には、わずか数個のバナーを、1つのウェブサイト上に一度に表示することができる。従って、その企業のバナーは、別の企業のバナーに取って代わられる前に数秒間表示されるだけかもしれない。さらに、これらのバナーは非常に一般的になっているので、昔ほど気を引くものではないかもしれない。従って、企業のウェブサイトへのトラフィックを増加させるためのより気を引く方法が必要とされる。

【0008】Global Commerce Groupは、ユーザがウェブサイト上の青い画面にかざすM

ylarデコーダカード（ゲームピース（game piece）とも呼ばれる）から構成されるWeb Decoder（商標）と呼ばれるプロモーション用アイテムを市販している。このゲームピースは、次に、Mylarデコーダカード中に隠された隠しメッセージを表示する。このゲームがコンテストプロモーションに使用される場合には、メッセージは、「あたり」または「もう一度挑戦して下さい」等であるかもしれない。Web Decoderの詳細は、1999年11月16日にBarnhartらに発行された米国特許第5,984,367号に記載されていると思われる。

【0009】米国特許第5,984,367号に記載されるように、ゲームピースは、イメージを形成するために110~180の密度で透明／半透明の基板上に堆積される着色インクの第1のパターンから構成される。次に、第1のパターンのインクとは異なる色の着色インクの第2のパターンが、第1のパターンの少なくとも一部の上に90~170の密度で基板上に堆積される。ゲームピースに、第2のパターンのインクと同じ色の付加光（additive light）があたると、第1のパターンのインクから成る以前に隠されたイメージが認知できるようになる。米国特許第5,984,367号によれば、透明または高度に半透明な基板がゲームピースに使用され、且つ、インクの塗布密度が特定の範囲で制御されるので、ゲームピースは、コンピュータモニタまたは他の低強度の付加光源と共に使用され得る。

【0010】

【発明が解決しようとする課題】上記のWeb decoderプロモーションの不利点の1つは、固有のゲームピースが見込み客それぞれに送られる必要がある点である。別の不利点は、Web decoderがプロモーションコンテストの一部として使用される場合に、ゲームの当選者の数および／または割合が制御され得ない点である。なぜなら、見込み客に対して（例えば、郵送によって、または雑誌中で）配布されたゲームピースの多くが、一度も使用されないかもしれないからである。例えば、見込み客は、自分達が当選者であるかどうかを見るために適切なウェブサイトにも一度もログオンしないかもしれないし、見込み客が、当選しているゲームピースを含む郵便物を捨てるかもしれないし、または当選しているゲームピースが売れていない雑誌中にあるかもしれない。別の不利点は、Web decoderのゲームピースが、1つのプロモーションにのみ使用され得る点である。Web decoderゲームピースの別の不利点は、見込み客が、別の低強度の付加光源を用いてゲームピースをデコードし、その結果、ゲームピースがプロモーションを行っているウェブサイトを実際にログオンすることが一度もないかもしれない点である。従って、現在のオンラインプロモーションの上記の不利点の幾つかまたは全てを克服する必要がある。

【0011】

【課題を解決するための手段】本発明は、ウェブサーバおよびカラーディスプレイに関連する少なくとも1つのクライアント装置を含むシステムで使用するオンラインプロモーションを提供するためのシステム、方法、装置、およびコンピュータプログラム製品に向けられる。ある実施形態によれば、この方法は、ウェブサーバによって制御されるウェブページ上で賞品ボックスフィールド(prize box field)を提供するステップと、賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部(10 obscuring design portion)によって掩蔽される隠しイメージを提供するステップとを含み、隠しイメージは、ウェブサーバによって制御される。ユーザ(例えば、人)が、クライアント装置を用いてウェブサイトにログオンし、ゲームデコーダを通してカラーディスプレイ上の賞品ボックスフィールドを見ると、隠しイメージが読める。

【0012】本発明のある実施形態によれば、ゲームデコーダは、ティンテッドフィルム(tinted film)を含む。ある実施形態では、掩蔽デザイン部の大部分が、ティンテッドフィルムの色相から、0度から30度の範囲の色相、またはティンテッドフィルムの色相から、320度から0度の範囲の色相を有する。ある実施形態では、隠しイメージが、ティンテッドフィルムの色相から、150度から210度の範囲の色相を有する。ある特定の実施形態によれば、掩蔽デザイン部は、ティンテッドフィルムの色相から、150度から210度の範囲の色相も有する騙し部(decoy)を含む。

【0013】本発明のある実施形態によれば、賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部の少なくとも一部が動的であり、それによって、掩蔽デザイン部の掩蔽効果が増す。

【0014】本発明のある実施形態によれば、ウェブサーバが、隠しイメージを決定する。ウェブサーバは、隠しイメージを無作為に決定し得る。あるいは、ウェブサーバは、ウェブページが表示される回数の所定の割合だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように隠しイメージを決定し得る。別の実施形態では、ウェブサーバは、事前定義された期間中の所定の回数だけ、ある特定の隠しイメージが表示されるように隠しイメージを決定する。

【0015】システム、サーバ装置、およびコンピュータプログラム製品に向けられる本発明のさらなる関連の実施形態もまた提供される。

【0016】本発明のさらなる特徴および利点、並びに本発明の様々な実施形態の構成および動作を、添付の図面を参照して以下に詳細に説明する。

【0017】

【発明の実施の形態】本発明の特徴、目的、および利点は、図全体を通して同様の参照符号が一致する部品を示

す図面と合わせて、以下に記載する詳細な説明から、より明白となるであろう。

【0018】I. 序文

本発明は、ウェブサイト上で使用するためのインタラクティブなプロモーションである。本発明の目的は、ウェブサイトへのトラフィックを増加させることである。本発明がインタラクティブである理由は、ビューアー(すなわち、コンピュータ102のユーザ)が、ウェブページの特定のコンテンツを見るために物理的に何かをする必要があるからである。本発明のこのインタラクティブな特徴は気を引くものである。なぜなら、典型的には、単に観察するよりも参加することを人は好むからである。本発明を詳細に説明する際に、特定の特徴のさらなる利点を示す。

【0019】II. システム例

本発明が有用であるシステム例100を図1に示す。システム100には、インターネット104等の1つまたは複数のネットワークによって全て共にリンクされるコンピュータ102およびウェブサイト106(例えば、ある業者のウェブサイト)が含まれる。インターネット104は、グローバル分散型ネットワークを形成するために1組の標準プロトコルによって共にリンクされる相互接続された(公衆および/または私設)ネットワークの集まりである。コンピュータ102は、ユーザ(例えば、見込み客)がウェブブラウザ114を介してウェブサイト106をインタラクティブにブラウズすることを可能にする任意のタイプの計算機器であり得る。例えば、コンピュータ102は、Windows NT(登録商標)オペレーティングシステムをランするパーソナルコンピュータ(PC)であり得る。コンピュータ102はまた、インターネットに無線でアクセスする無線装置(例えば、PalmPilot(登録商標)または無線電話)でもよい。コンピュータ102の要件は、カラーグラフィックスを表示できるディスプレイを有する、またはカラーグラフィックスを表示できるディスプレイに取り付けられていることである。

【0020】ウェブサイト106は、例えば、見込み客が製品を購入することを可能にする様々な機能性を提供するサイトである。典型的には、サイト106は、製品および/またはサービスを販売する企業団体(例えば、業者)によって運営される。ウェブサイト106は、通信社等の情報団体によって運営されてもよく、または、寄付を求める非営利機関によって運営されてもよい。これらは、ウェブサイト106を運営または主催し得る団体の種類の数例にすぎない。これらの例は、限定的にとらえられるものではない。

【0021】より一般的には、ウェブサイト106は、ワールドワイドウェブの標準プロトコルを用いて、ネットワーク(例えばインターネット)上で情報コンテンツを提供するコンピュータシステムを含む。ウェブサイト

106は、ネットワーク上で情報コンテンツを提供するハードウェアおよびソフトウェアコンポーネントと、ウェブサイト106のユーザに対するサービスを行う「バックエンド」ハードウェアおよびソフトウェアコンポーネントとの両方を含む。図1に示されるように、ウェブサイト106は、ウェブサーバ108、ウェブページ110（文書とも呼ばれる）、およびコンピュータプログラム112を含む。ウェブページ110を「アップ」または送達できるウェブサーバ108は、典型的には、少なくとも1つのインターネットプロトコル（IP）アドレスと、おそらくドメイン名（すなわち、1つまたは複数のIPアドレスを識別する名）とを有する。ウェブページ110は、各々が、典型的には固有のユニフォームリソースロケータ（URL）によって識別される文書である。コンピュータプログラム112は、顧客と取引を行うための機能等のウェブサイト106の機能を自動化するためのソフトウェアを含む。ほとんどのコンピュータは、サーバソフトウェアをインストールし、マシンをインターネットに接続することによってウェブサーバとすることができる。NC SAおよびApacheのパブリックドメインソフトウェア、およびMicrosoft、Netscape等の市販パッケージを含む多数のウェブサーバソフトウェアアプリケーションが存在する。

【0022】コンピュータ102は、Microsoft Internet ExplorerまたはNetscape Navigator等のウェブブラウザ114を含む。動作時には、コンピュータ102のユーザは、ウェブブラウザ114を用いてウェブサイト106にアクセスする。ウェブブラウザ114は、例えば、ネットワーク104上でウェブサイト106のウェブサーバ108と通信するためにハイパーテキスト転送プロトコル（HTTP）を使用する。ウェブサーバ108は、ハイパーテキストマークアップ言語（HTML）または「ウェブ」文書の形式で書かれた文書110のローカルな格納場所にアクセスする。文書110は、ウェブブラウザ114を介してコンピュータ102のユーザが、要求したり、取り出したり、見たりすることが可能である。

【0023】クライアントサーバ型のシステムである上記のアーキテクチャによって、ウェブサイト106のホストが、多数の（例えば、何千人）のコンピュータ102のユーザとインタラクトする（例えば、取引をする）ことが可能になる。このようなクライアントサーバ型システムにおいては、要求する装置／プログラムを「クライアント」と呼び、応答する装置／プログラムを「サーバ」と呼ぶ。この明細書の状況においては、クライアント（「クライアント装置」とも呼ばれる）は、コンピュータ102と、コンピュータ102上でランするウェブブラウザ114（単にブラウザ114とも呼ばれ

る）とである。ウェブサーバ108（単にサーバ108とも呼ばれる）は、ウェブページを提供することによってブラウザの要求に応答する装置／プログラムである。

【0024】III. 本発明の実施形態

図2を参照すると、本発明のインタラクティブなプロモーションは、ウェブブラウザ114を介してコンピュータ102のディスプレイ206（例えば、モニタ）上でユーザ210が見ることのできるウェブページ204上に賞品ボックスフィールド202を提供するウェブサーバ108によってサポートされている。図示されるように、ユーザ210は、隠しイメージの読み取りを要求されるゲームデコーダ208（ゲームピースまたはプロモーションピースとも呼ばれる）を保持している。この隠しイメージ（例えば、テキストメッセージまたはグラフィック画像）は、図2中では見ることはできない。なぜなら、賞品ボックスフィールド202の掩蔽デザイン部212またはカモフラージュ部分によって掩蔽されているからである。

【0025】ある実施形態では、ゲームピース208は、透明または半透明の着色フィルムから構成され、この着色フィルムは、その色に応じて、隠しイメージの可読性が向上し、その結果、ユーザ210に識別可能であるように、掩蔽デザイン部212をフィルタ除去する

（filter out）。もちろん、ゲームピースは、例えば着色フィルムを包囲する半透明でない縁を有し得る。ゲームピース208は、多くの方法で配布され得る。例えば、ゲームピース208は、ダイレクトメールによって、または雑誌またはカタログの挿入物として配布され得る。ゲームピース208はまた、野球カードのパッケージまたは飲み物の容器のような製品と共に配布され得る。ゲームピース208がどのように配布されるかにかかわらず、ゲームピース208の受取人は、そのゲームピースが関連するウェブサイト106について知らされるべきである。従って、ある実施形態では、ウェブサイトアドレスが、ゲームピース208上に印刷され、それによって、ユーザは、関連するプロモーションにアクセスする方法が常にわかる。

【0026】ゲームピース208が食品タイプのプロモーションにおいて使用される場合には、「Plastic Advertising Insert for Food Packages」という名称の米国特許第4,837,956号、「Promotional Game」という名称の米国特許第4,781,378号、または「Promotional Game」という名称の米国特許第4,775,154号（これらの各々の全文を本明細書中に援用する）に開示されるようなゲームピースを使用することが好ましい。これらの特許に開示されるゲームピースは、食品に対して安全であり、食品からの湿気または油脂の吸収から保護されている。

【0027】詳細に説明する具体的な実施形態例によれば、ゲームピース208は、赤の着色フィルムである、または赤の着色フィルムを含む。このような実施形態では、赤の着色フィルムのゲームピース208が、賞品ボックスフィールド202上で（例えば、ユーザ210によって）保持されると、掩蔽デザイン部212のうちの（カラーホイール（color wheel）上での）赤色に近い部分は、実質的に影響を受けず、自由に赤の着色フィルム中を通過する（そして、その結果、実質的にフィルタ除去される）。それとは対照的に、赤に近くない色（シアン等）は、赤の着色フィルムをそれほど自由に通過しない。より具体的には、シアン光は、赤の着色フィルムのゲームピース208を容易に通過しないので、シアン色の隠しイメージが、ゲームピース208を通して暗く（ほとんど黒に）見え得る。従って、ゲームピース208が赤のフィルムから構成される本発明の一実施形態では、サーバ108は、隠しイメージが実質的にシアンである賞品ボックスフィールド202を含むウェブページ204を提供する。

【0028】掩蔽デザイン部212の大部分は、ゲームピース208に使用されたフィルムの色に近い色であるべきである。従って、本発明のこの実施形態では、掩蔽デザイン部212の少なくとも一部は、赤および／または赤の色調（明るい赤および／または暗い赤等）、および／または赤に近い他の色（マゼンタ等）であるべきである。

【0029】ある実施形態によれば、掩蔽デザイン部212の少なくとも一部が、隠しイメージに色が近い（例えば、シアンに近い）隠し部から構成される。隠し部の目的は、ユーザがゲームピース208を使用せずに（すなわち、ゲームピース208を通して賞品ボックスフィールド202を見ることなく）隠しイメージをデコードできることを防止する補助をすることである。しかし、ユーザ210が、ゲームピース208を通して賞品ボックスフィールド202を見る際に隠し部が見えるので、隠し部は、好ましくは、実際の隠しイメージの上に重ならない、または実際の隠しイメージを掩蔽しない。隠し部の一例を、図6Aに関連して以下に説明する。

【0030】ある実施形態によれば、掩蔽デザイン部212の少なくとも一部は、アニメーションである、または動いている点で動的である。ある実施形態では、これは、カリフォルニア州サンフランシスコのMacromedia Inc. によって開発されたソフトウェアであるFireworks（商標）を用いて達成される。Fireworks（商標）ソフトウェアを用いて、Adobe Photoshop（商標）ファイルをフレームに分散させ、それによって、グラフィックインターチェンジフォーマット（GIF）アニメーションを作成する。しかし、もちろん他のアニメーション製品を用いて、本発明のこれらの特徴を実施することが可能であ

る。ある実施形態によれば、少なくとも2つの異なるフレームが、1つのループ中で使用され、それによって、アニメーションが生じる。これらのフレームの例を図4に示す。アニメーションは、各フレームを1つの連続するループ中で約0.15秒の間表示することによって達成される。たった2つのフレームがアニメーションに使用されるある例においては、第2のフレームの部分と同じ第1のフレームの部分は、掩蔽デザイン部212の静的または非アニメーション部分である。第2のフレームの部分と異なる第1のフレームの部分は、掩蔽デザイン部212のアニメーションまたは動的部分である。これは、図6Aを説明する際に、以下により詳しく説明される。

【0031】掩蔽デザイン部212の動的部分の利点は、ユーザ210がゲームピース208を使用せずに隠しイメージをデコードできることをさらに防止する点である。すなわち、動的部分によって、掩蔽デザイン部212の掩蔽効果が増す。動的な掩蔽デザイン部212の別の利点は、ユーザ210の気を引き、その結果、ユーザ210がウェブサイト106に戻る、および／またはウェブサイト106を他のユーザに勧める可能性が増し得ることである。

【0032】上記のように、ユーザ210は、図3に示されるように、賞品ボックスフィールド202の隠しイメージを読むためにゲームピース208を使用しなければならない。より具体的には、本質的に賞品ボックスフィールド202をデコードするためには、ユーザ210は、ゲームピース208を賞品ボックスフィールド202上に保持し、ゲームピース208を通して賞品ボックスフィールド202を見る。これによって、上記のように、ある色はフィルタ除去され、他の色は、ゲームピース208を自由に通過しない。従って、ウェブサーバ108によって、隠しイメージが、ゲームピース208を自由に通過しない色で表示され（すなわち、隠しイメージに色を割り当てる）、それによって、隠しイメージが、ゲームピース208を通して見られ得る。例えば、ゲームピース208が、赤の半透明フィルムから構成されている場合には、隠しイメージは、シアンであるべきである。図3の例では、隠しイメージ302は、「あたり」というテキストである。もちろん、隠しイメージは、「はずれ、もう一度挑戦して下さい」、または「このウェブサイトを訪問中に今購入すれば商品はすべて10%オフ」等という任意の他のタイプのテキストでもよい。隠しイメージはまた、テキスト以外のイメージまたはテキストに加えて他のイメージから構成されていてもよい。例えば、隠しイメージは、ロゴ、ニコニコ顔、しかめ面、または任意の他のグラフィカルイメージであり得る。図2に示されるように、ある特定の隠しイメージを見た場合にユーザが何をすればよいのかを指示する追加のテキストが、ウェブページ204上に含まれ得る。

【0033】本発明のある実施形態では、ウェブページ204は、1つまたは複数の特定の隠しイメージが表示される場合に、認証コード（例えば、複数の英数字記号）を含む。例えば、「あたり」という隠しイメージが、賞品ボックスフィールド202中で提供される場合には、ウェブページ204は、電話をかけるように指示された電話番号に電話をかける際にユーザ210が復唱できる認証コードを含む。このように、ウェブサイト106のホストは、例えば、ユーザ210が実際に当選者かどうかを決定できる。このような認証コードは、賞品ボックスフィールド202の外側のウェブページ204上に配置され得る。別の実施形態では、このような認証コードは、隠しイメージの一部であり、従って、ゲームピース208が、認証コードを見ることを必要とする。

【0034】ある代替の実施形態では、1つまたは複数の特定の隠しイメージが表示される場合に、ウェブページ204（または別のウェブページ）が、ユーザ210が連絡用情報を入力できる1つまたは複数の編集可能フィールドを含む。この連絡用情報は、例えば、賞品をユーザ210に送るために使用され得る。ある例では、「あたり」の隠しイメージが、賞品ボックスフィールド202中にあれば、ウェブページ204は、ユーザが、自分の名前、郵便の宛先、および電子メールアドレスを入力できる編集可能フィールドを含む。このような連絡用情報は、例えば、ユーザ210に賞品を提供するために使用され得る。

【0035】上記のように、図4は、アニメーションを用いた賞品ボックスフィールド202を作成するために使用され得る2つのフレーム例を示し、このアニメーションは、各フレーム402および404（すなわち、フレーム1およびフレーム2）を、1つの連続するループ中で約0.15秒間表示することによって達成される。より具体的には、フレーム402が0.15秒間表示され、次に、フレーム404が0.15秒間表示され、次に、フレーム402が0.15秒間表示され、次に、フレーム404が0.15秒間表示される（以下同様に続く）。もちろん、0.15秒以外の各フレームを表示する期間が使用され得る。すなわち、アニメーションの速度を上げるためには、各フレーム402および404が表示される期間を短縮するべきである。逆に、アニメーションの速度を下げるためには、各フレーム402および404が表示される期間を長くするべきである。使用されるフレーム数も増やされ得る。ある実施形態では、アニメーションがユーザに認識可能である。すなわち、アニメーションを、例えば、動く文字、スクロールするテキスト、または花火の打ち上げに似せることも可能である。次に、賞品ボックスフィールド202がゲームピース208を通して見られると、アニメーションは、実際にはフィルタ除去され、隠しイメージが読める。さらに別の実施形態では、隠しイメージは、賞品ボックスフ

ィールド202がゲームピース208を通して見られると、アニメーションを用いた隠しイメージが見えるようにアニメーション化され得る。

【0036】図5は、各フレーム402および404を構成し得る複数の層を示す。より具体的には、層502a、504a、506a、508a、510a、および512aは、フレーム402を構成する層の例である。層502b、504b、506b、508b、510b、および512bは、フレーム404を構成する層の例である。ある実施形態によれば、各層は、異なる色のものである。好ましくは、少なくとも3つの異なる層（従って、3つの異なる色）が、掩蔽デザイン部を作成するために使用される。フレーム502aおよび502bが異なることに注目されたい。従って、これらの層は、賞品ボックスフィールド202の掩蔽デザイン部212のアニメーション部分の一部である。同様に、層504aおよび504bもまた、賞品ボックスフィールド202の掩蔽デザイン部212のアニメーション部分の一部である。層506aおよび506bが同じであることに注目されたい。従って、これらの層は、賞品ボックスフィールド202の静的部分の一部である。同様に、層508aおよび508bおよび層510aおよび510bは、賞品ボックスフィールド202の掩蔽デザイン部212の静的部分の一部である。最後に、この例では静的である層512aおよび512bが、隠しイメージ302を含む。

【0037】上記のように、掩蔽デザイン部212の色は、典型的には、ゲームピース208のティンテッドフィルムの色に近い色であるべきである。スミスのHSV（色相、彩度、明度）のモデルから見れば、これは、ゲームピース208のティンテッドフィルムを容易に通過する（従って、効果的にフィルタ除去される）掩蔽デザイン部212の色相が、ティンテッドフィルムの色相から約0度から30度の範囲、またはゲームピース208のティンテッドフィルムの色相から320度から0度の範囲（0度を含む）にあるべきであることを意味する。それに対して、隠しイメージ302の色相および掩蔽デザイン部212の隠し部の色相は、ゲームピース208のティンテッドフィルムの色相から約150度から210度の範囲にあるべきである。最適には、隠しイメージ302の色相は、ゲームピース208のティンテッドフィルムの色相から180度（すなわち、補色）である。例えば、ティンテッドフィルムが純粋な赤（すなわち、0度の色相を有する）である場合には、最適な隠しイメージ302はシアン（すなわち、180度の色相を有する）である。別の例では、ティンテッドフィルムが純粋な黄色（すなわち、60度の色相を持つ）である場合には、最適な隠しイメージ302は純粋な青（すなわち、240度の色相を有する）である。さらに、「色がどの程度純粋であるか」を評価できる隠しイメージ302の

彩度は、比較的低く、約20%から30%の間であるべきであり、それによって、隠しイメージ302が、掩蔽デザイン部212によって、より簡単にカモフラージュされる。隠しイメージ302の彩度が高すぎれば、ユーザが、ゲームピース208を用いることなく隠しイメージ302を解読することが可能になり得る。さらに、カラーイメージから反射される、またはカラーイメージによって透過される光の強度の差を表す隠しイメージの明るさ（「明度」または「強度」としても知られる）は、好ましくは、50%から75%の範囲である（100%は最大明度である）。

【0038】上記のように、賞品ボックスフィールド202がゲームピース208を通して見られると、騙し部が読めるので、騙し部は、好ましくは、隠しイメージ302の上に重ならない、または隠しイメージ302を掩蔽しない。図5の層の例を参照すると、層510aおよび510bは、掩蔽デザイン部212の騙し部の例を含んでいる。従って、例えば、ゲームピース208が、純粋な赤のティンテッドフィルム（すなわち、0度の色相を有するフィルム）を含む場合には、層510aおよび510bの色相は、好ましくは、約150度から210度の範囲であるべきである。上記のように、掩蔽デザイン部212の残りの部分（すなわち、騙し部以外の部分）は、色相がティンテッドフィルムに似ているべきであり、従って、層502a、502b、504a、504b、506a、506b、508a、および508bの色相は、約0度から30度の範囲、または約320度から0度の範囲（0度を含む）のものであるべきである。ゲームピース208のティンテッドフィルムが赤である場合には、層502a、502b、504a、504b、506a、506b、508a、および508bに使用され得る色の例は、ウェブ安全色の赤緑青（RGB）16進コードから、マゼンタ（cc 3399）、赤（cc 33 33）、薄い赤（ff 99 99）、および暗い赤（99 33 33）である。ゲームピース208のティンテッドフィルムが赤である場合には、層510aおよび510b（騙し部）、および層512aおよび512b（隠しイメージ302）に使用され得る色の一例は、シアン（6699 99）である。

【0039】図6の（A）は、隠しイメージから目をさらに逸らせるために使用され得る追加の上層514を示す。この上層514は、例えば、ウェブサイト106のホストのロゴであり得る。上層514のコンテンツ516（例えば文字）は、好ましくは、前景にきて、ユーザ210の目を引く色（例えば白）である。この色はまた、賞品ボックスフィールド202がゲームピース208を通して見られる際に隠しメッセージに影響を与えないように選択されるべきである。ある実施形態では、コンテンツ516の色は、ゲームピース208を通して見

る場合にフィルタ除去されるように選択される。別の実施形態では、コンテンツ516の色はフィルタ除去されないが、それでも、賞品ボックスフィールド202がゲームピース208を通して見られる際に、隠しイメージの判読を妨害しない。

【0040】図6の（B）は、他の層（例えば、502a、504a、506a、508a、510a、および512a）の上に上層514を含むフレームを示す。図6の（B）に示されるようなある実施形態では、コンテンツ516は、コンテンツ516の後ろの掩蔽デザイン部212の少なくとも一部がコンテンツ516を通して見えるように少なくとも部分的に透明である。コンテンツ516の後ろにある隠しイメージの全体は、ゲームピース208を通して見られる際に隠しイメージが読めるようにコンテンツ516を通して見えるべきである。すなわち、コンテンツ516は、隠しイメージに対して完全に透明であるべきである。

【0041】本発明の重要な局面は、隠しイメージのコンテンツを最終的に決定および提供するのは、ゲームピース208ではなく、ウェブサーバ108であることである。従って、同じゲームピース208が、ウェブサイト106の1つのプロモーション期間中にユーザ208によって複数回使用され得る。さらに、同じゲームピース208が、ウェブサイト106の複数のプロモーションに対してユーザ208によって使用され得る。すなわち、ウェブサイト106が新しいプロモーションを行うたびに、ウェブサイト106のホスト（例えば、ウェブサイト106を主催している業者）は、ユーザに新しいゲームピースを提供するための資源（すなわち、時間およびお金）を使う必要がない。これは、ゲームピース208が、複数のプロモーションに対して共通のものであり得るからである。

【0042】プロモーションの目的に応じて、ウェブサーバ108は、隠しイメージを多数の異なる方法で決定および提供し得る。ある単純な実施形態では、隠しイメージは、いつ賞品ボックスフィールド202がゲームピース208を通して見られるか、および誰がゲームピース208を通して賞品ボックスフィールド202を見るかとは無関係に、常に同じである。別の実施形態では、隠しイメージは、ウェブサーバ108によって無作為に選択され得る。これによって、ユーザが週に複数回、または1日に複数回でもウェブサイト106を訪れたくなるかもしれない。さらに、隠しイメージに基づいて何かを獲得する可能性があれば、さらに、ユーザは、頻繁にウェブサイト106を訪れ、他のユーザ（例えば、友達または同僚）にウェブサイト106を訪れるように勧めたくなる。また別の実施形態では、ウェブサーバ108は、ウェブページ204を見るある特定の数のユーザ（例えば、5人のユーザ）、またはある特定の数の範囲のユーザ（例えば、5人から10人のユーザ）が、所定

量の時間にわたって（例えば１日あたり、または１週間あたりで）、ある特定の隠しイメージ（例えば、「あたり」）を提供されるように隠しイメージを選択し得る。ユーザの実際の数およびユーザの範囲は、以下では、総称的に「ユーザの数」と呼ぶこととする。あるいは、ウェブサーバ１０８は、ウェブページ２０４を見るある特定の割合のユーザ（例えば、２％）、またはある特定の割合の範囲のユーザ（例えば、２％～５％のユーザ）が、所定量の時間にわたって（例えば１日あたり、または１週間あたりで）、ある特定の隠しイメージ（例えば、「あたり」）を提供されるように隠しイメージを選択し得る。ユーザの実際の割合およびユーザの割合の範囲は、以下では、総称的に「ユーザの割合」と呼ぶこととする。

【００４３】本発明は、隠しイメージのコンテンツを管理するウェブサーバ１０８のおかげで、従来技術より多くの利点を持つ。例えば、当選者（または任意の他の賞品、名誉、またはある特定の隠しイメージの受取人）が、ユーザに対して物理的に配布されたプロモーションゲームピースおよび／または他のアイテムに基づいて決定されるプロモーションにおいては、当選ユーザの数および／または割合の唯一の制御は、配布される当選アイテム（例えば、ゲームピース）の数である。しかし、このような制御は、多くの要因のために、このようなプロモーションにおいて非常に不正確である。重要なことに、Bernhart らの米国特許第５，９８４，３６７号の場合のように、当選者がゲームピース内の隠しイメージに基づいて決定される場合には、見込み客（すなわちユーザ）に（例えば、郵送で、または雑誌中で）配布されたゲームピースは、一度も使用されないかもしれない。例えば、見込み客は、自分達が当選者であるかどうかを見るために適切なウェブサイトにも一度もログオンしないかもしれないし、見込み客が、当選しているゲームピースを含む郵便物を捨てるかもしれないし、または当選しているゲームピースが売れていない雑誌中にあるかもしれない。より多くの人をプロモーションに参加させるために、宣伝および／またはプロモーションの当選者にインタビューをすることが有益である場合が多い。しかし、これは、このプロモーションに関連する当選者が実際に存在する場合にのみ可能である。

【００４４】本発明は、発明の背景の部分において上記でさらに詳細に説明した米国特許第５，９８４，３６７号のゲームピースと比べて、さらに多くの利点を有する。まず、本発明のほとんどの実施形態においては、同一のゲームピース２０８が異なるユーザらに提供されても、異なるユーザらは、同一のゲームピース２０８を用いた場合に、異なる隠しイメージを見ることができ

（ウェブサーバ１０８による）。従って、本発明は、非常に効率的であり、費用効率が高い。なぜなら、ゲームピース２０８は、大量生産され、無差別に配布され得る

からである。それに対して、米国特許第５，９８４，３６７号のゲームピースを使用した場合に、異なる隠しイメージを異なるユーザに持たせるためには、固有のゲームピースが各ユーザに提供されなければならない。本発明の別の利点は、同じゲームピース２０８が、ウェブサイト１０６によって主催される複数のプロモーションに対して使用され得る点である。それに対して、米国特許第５，９８４，３６７号のゲームピースは、単一のプロモーションにのみ使用できる。なぜなら、米国特許第５，９８４，３６７号のゲームピースの各々の隠されたイメージが決して変化しないからである。上記のように、本発明の重要な目的は、ウェブサイト１０６へのトラフィックを増加させることである。従って、本発明の利点は、ユーザが、ウェブサイト１０６へアクセスすることなく、隠しイメージのコンテンツ（例えば、「あたり」または「はずれ」）を決定することができない点である。すなわち、ユーザが、ゲームピース２０８だけに基いて、隠しイメージを決定することは不可能である。従って、ユーザは、本発明のこの重要な目的を満たすことなく、ゲームピース２０８に関連する潜在的な賞品を楽しむことはできない。それに対して、米国特許第５，９８４，３６７号のゲームピースを用いた場合には、ユーザ（例えば、見込み客）は、ゲームピースをデコードするために別の低強度の付加光源を用い、それによって、ゲームピースがプロモーションを行っているウェブサイトには実際には一度もログオンしないかもしれない。

【００４５】本発明のある実施形態では、コード（例えば、複数の英数字記号）が、各ゲームピース２０８上に印刷されている。このコードは、様々な異なる目的のために使用され得る。例えば、ある実施形態では、ウェブサーバ１０８が、ウェブブラウザ１１４を介してユーザが入力するコード番号に基づいて隠しイメージのコンテンツを決定する。別の実施形態では、ウェブサーバ１０８は、コード番号に基づいて、価値のある情報を収集し得る。例えば、ゲームピース２０８が、複数の異なる方法で配布される場合には、どの配布方法がウェブサイト１０６へのトラフィックを増加させるために効果的かを決定するために、コードが使用され得る。より具体的には、ゲームピースが複数の異なる雑誌中の挿入物として配布され、各雑誌に対応するゲームピースが、ある特定の１つのコード（または特定の複数のコード）に関連づけられている場合には、ウェブサーバ１０８は、どの雑誌がウェブサイトのトラフィックを生じさせるのに最も有効であったかを決定できる。あるいは、および／または、さらに、ある郵便番号に送られたゲームピース２０８のコードが、異なる郵便番号に送られたゲームピース２０８のコードと区別され得るように、コードは地理領域に対応し得る。このように、ウェブサーバ１０８は、ウェブサイト１０６を訪れているユーザの地理領域を決

定し得る。コードを用いて知ることが可能なこのような種類の情報は、今後のプロモーションの運営方法を決定するため、ウェブサイト106が引きつける人口統計に関する情報を広告主に提供するため、発送集約型マーケティング (sending targeted marketing) に使用するため、および／またはウェブサイト106のコンテンツに焦点を合わせるために非常に価値のあるものである。これらは、コード使用の潜在的な利点のほんの数例にすぎない。もちろん、コードの使用は、本発明に必ずしも必要ではない。

【0046】ある実施形態では、ウェブサーバ108は、賞品ボックスフィールド202を有するウェブページ204を提供する前に、マルチメディアプレゼンテーション等のプレゼンテーションを提供する。すなわち、ユーザが賞品ボックスフィールド202を有するウェブページ204を見ることが出来る前に、プレゼンテーションが示される。ユーザは、プロモーションに参加するためにその特定のウェブサイト106に既に訪れているかもしれないので、ユーザがそのプレゼンテーション

(例えば、広告または他のあらゆる種類の情報)を実際に観察する可能性が増す。従って、本発明のこの実施形態の利点は、プロモーションに参加するという魅力が、様々なタイプの広告または他の情報表示の読者を獲得する一助となり得る点である。例えば、ウェブサイト106のホストは、この機会を利用して、ウェブサイト106の特徴を説明し得る、またはウェブサイト106を通して利用可能な製品またはサービスを強調し得る。ウェブサイト106のホストはまた、このような広告時間／空間を、他者に販売し得る。もちろん、このようなプレゼンテーションは、望ましければ、マルチメディアプレゼンテーションよりも単純なもの (例えば、静的プレゼンテーション) でもよい。

【0047】本発明は、雑誌等の製品の販売を増加させるためにも使用され得る。例えば、プロモーションが、America Onlineのホームページ等の人気のあるウェブサイトによって行われている場合には、ウェブサイトは、ユーザに隠しイメージフィールドを提示し、例えばSports Illustratedという雑誌中でゲームピースデコーダを得ることができることをユーザに知らせることができる。これによって、ユーザが、プロモーションに参加できるように、Sports Illustratedの雑誌を購入し得る。また、ユーザが、America Onlineのプロモーションについて最初は知らずにSports Illustratedの雑誌を購入し、その雑誌が、プロモーションに参加するためにはAmerica Onlineへ行くようにという指示と共にゲームピースを含んでいる場合には、ユーザは、America Onlineのウェブサイトを訪れたくなるかもしれない。このように、本発明によって、ウェブサイトと様々な他の種類

のビジネスとの間の互いに利益となる関係を築く多くの機会が広がる。

【0048】本発明 (すなわち、ウェブまたはウェブの一部を介してインタラクティブなプロモーションを提供すること) は、ハードウェア、ソフトウェア、またはそれらの組み合わせを用いて実施され、1つまたは複数のコンピュータシステムまたは他の処理システムにおいて実施され得る。実際、ある実施形態では、本発明は、本明細書中に記載される機能性を達成することが可能な1つまたは複数のコンピュータシステムに向けられる。別の実施形態では、本発明は、以下により詳細に説明するコンピュータプログラム製品に向けられる。

【0049】ウェブサーバ108、コンピュータプログラム112、およびウェブ文書110は共に本発明の特徴を実施し、事実上、コンピュータシステムを含む。ウェブサーバ108は、事実上コンピュータシステムの一部であるサーバコントローラを用いて、特定の特徴を制御し得る。

【0050】ウェブサーバ108によって行われる機能は、1つまたは複数の汎用コンピュータまたはカスタマイズハードウェア上で実行されるソフトウェア (コンピュータプログラム) を含み得る。あるいは、本発明の機能を実現するためのソフトウェアおよびハードウェアの組み合わせが、ウェブページ上で賞品ボックスフィールドを提供すること、および賞品ボックスフィールドの掩蔽デザイン部によって掩蔽される隠しイメージを提供すること等の別個のタスクを各々が行うサーバコントローラの集合体として概念化され得る。これらの別個のタスクの1つ、2つ、またはそれ以上が、単一のサーバコントローラによって行われ得る。すなわち、第1のサーバコントローラおよび第2のサーバコントローラによって行われるタスクを、単一のサーバコントローラによって行うことが可能で、それでも、本発明の趣旨および範囲内であり得る。あるいは、別個のタスクが、任意の数のサーバコントローラによって行われ得る。

【0051】特定のハードウェアおよびソフトウェアが、本発明を実施するために使用され得るが、汎用コンピュータシステムの以下の説明を、完全性のために提供する。このようなコンピュータシステム600の一例を図7に示す。本発明では、コンピュータ102もまた、同様のコンピュータシステムを含む。コンピュータシステム600は、プロセッサ604等の1つまたは複数のプロセッサを含む。プロセッサ604は、通信インフラストラクチャ606 (例えば、通信バス、クロスオーバーバー (cross-over bar)、またはネットワーク) に接続される。様々なソフトウェアの実施形態を、このコンピュータシステム例に関して説明する。この説明を読めば、他のコンピュータシステムおよび／またはコンピュータアーキテクチャを用いて本発明を実施する方法が、当業者には明らかとなるであろう。

【0052】コンピュータシステム600は、ディスプレイユニット630上で表示を行うために、通信インタフェース606から（または不図示のフレームバッファから）グラフィックス、テキスト、および他のデータを受け渡すディスプレイインタフェース602を含み得る。

【0053】コンピュータシステム600は、主メモリ608（好ましくは、ランダムアクセスメモリ（RAM））も含み、二次メモリ610も含み得る。ある実施形態では、コンピュータプログラム112は、主メモリ608および／または二次メモリ610に記憶される。同様に、文書110は、主メモリ608および／または二次メモリ610に記憶され得る。二次メモリ610は、例えば、ハードディスクドライブ612および／またはフロッピー（登録商標）ディスクドライブ、磁気テープドライブ、光ディスクドライブ等に代表される取外し可能ストレージドライブ614を含み得る。取外し可能ストレージドライブ614は、周知の様式で取外し可能ストレージユニット618から読み出し、かつ／または取外し可能ストレージユニット618に書き込む。取外し可能ストレージユニット618は、取外し可能ストレージドライブ614によって読み出され、かつ書き込まれるフロッピーディスク、磁気テープ、光ディスク等を表す。理解されるように、取外し可能ストレージユニット618は、内部にコンピュータソフトウェアおよび／またはデータを記憶したコンピュータ使用可能記憶媒体を含む。

【0054】代替の実施形態では、二次メモリ610は、コンピュータプログラムまたは他の命令がコンピュータシステム600にロードされることを可能にする他の同様な手段を含み得る。このような手段には、例えば、取外し可能ストレージユニット622およびインタフェース620が含まれ得る。そのような例には、プログラムカートリッジおよびカートリッジインタフェース（ビデオゲーム装置に見られるようなもの等）、取外し可能メモリチップ（EPROMまたはPROM等）および関連のソケット、およびソフトウェアおよびデータが取外し可能ストレージユニット622からコンピュータシステム600に転送されることを可能にする他の取外し可能ストレージユニット622およびインタフェース620が含まれ得る。

【0055】コンピュータシステム600は、通信インタフェース624も含み得る。通信インタフェース624は、ソフトウェアおよびデータが、コンピュータシステム600および外部装置間で転送されることを可能にする。通信インタフェース624の例には、モデム、ネットワークインタフェース（イーサネット（登録商標）カード等）、通信ポート、PCMCIAスロットおよびカード等が含まれ得る。通信インタフェース624を介して転送されたソフトウェアおよびデータは、電子信

号、電磁信号、または光信号であり得る信号、または通信インタフェース624によって受け取られることが可能な他の信号628の形をとる。これらの信号628は、通信パス（すなわち、チャンネル）626を介して通信インタフェース624に提供される。このチャンネル626は、信号628を搬送し、ワイヤまたはケーブル、光ファイバ、電話回線、セル式電話リンク、RFリンク、および他の通信チャネルを用いて実施され得る。

【0056】ここでは、「コンピュータプログラム媒体」および「コンピュータ使用可能媒体」という用語は、概して、取外し可能ストレージドライブ614、ハードディスクドライブ612にインストールされたハードディスク、および信号628等の媒体を意味するために使用される。これらのコンピュータプログラム製品は、ソフトウェアをコンピュータシステム600に提供するための手段である。本発明は、このようなコンピュータプログラム製品に向けられる。

【0057】コンピュータプログラム（コンピュータ制御論理とも呼ばれる）は、主メモリ608および／または二次メモリ610に格納される。コンピュータプログラムは、通信インタフェース624を介しても受け取られ得る。このようなコンピュータプログラムは、実行されると、コンピュータシステム600が本明細書中に記載されるような本発明の特徴を行うようにイネーブルする。具体的には、コンピュータプログラムは、実行されると、プロセッサ604が本発明の特徴を行うようにイネーブルする。したがって、このようなコンピュータプログラムは、コンピュータシステム600のコントローラを表すものである。

【0058】本発明がソフトウェアを用いて実施されるある実施形態においては、ソフトウェアは、取外し可能ストレージドライブ614、ハードドライブ612、または通信インタフェース624を用いて、コンピュータプログラム製品中に記憶され、コンピュータシステム600にロードされ得る。制御論理（ソフトウェア）は、プロセッサ604によって実行されると、1つまたは複数のプロセッサ604に本明細書中に記載されるような本発明の機能を行わせる。

【0059】別の実施形態では、本発明は、主に例えば特定用途向け集積回路（ASIC）等のハードウェアコンポーネントを用いたハードウェアにおいて実施される。本明細書中に記載される機能を行うようなハードウェア状態マシンの実現は、当業者には明白であろう。

【0060】さらに別の実施形態では、本発明は、ハードウェアおよびソフトウェア両方の組み合わせを用いて実施される。

【0061】IV. 結論

本発明の様々な実施形態を上記に説明したが、これらの実施形態は、例として示されたものであり、限定的なものではないことが理解されるものとする。形式および詳細

の様々な変更が、本発明の趣旨および範囲から逸脱することなく成され得ることが当業者には明らかであろう。

【0062】本発明を、定められた各機能の実行およびそれらの関係を示す機能構成ブロックを利用して上に説明した。これらの機能構成ブロックの境界線は、本明細書では、説明の便宜上定めたものである。定められた各機能およびそれらの関係が適切に行われる限り、代替の境界線が定義され得る。従って、このような代替の境界線は、請求の範囲に記載の発明の範囲および趣旨の範囲内である。当業者は、これらの機能構成ブロックが、別々の構成部品、特定用途集積回路、適切なソフトウェアを実行するプロセッサ等、またはそれらの任意の組み合わせによって実施され得ることを認識するであろう。従って、本発明の幅および範囲は、上記の実施形態例のいずれにも限定されるものではなく、特許請求の範囲およびそれらの等価物に従ってのみ定義されるものである。

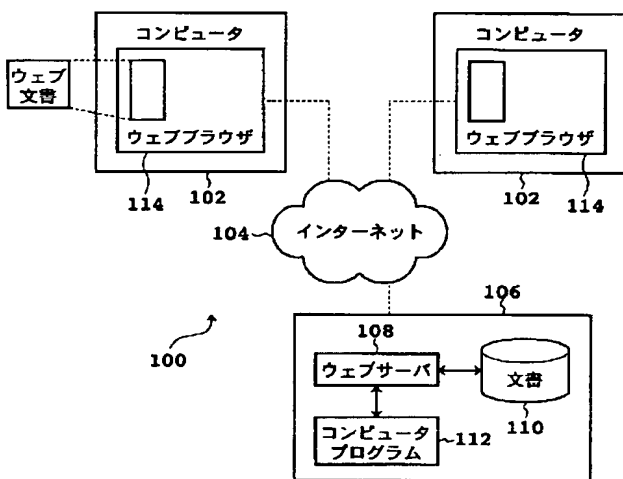
【0063】上記において記載した特許文献および刊行物は全て、本明細書中に援用される。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明が有用であるシステム例を示す。

【図2】本発明の一実施例による、掩蔽デザインによって掩蔽される隠しイメージを有する賞品フィールドボックスを表示するコンピュータモニタを示す。

【図1】



【図3】本発明の一実施形態による、ゲームピースを通して賞品フィールドボックスを見ることによって、隠しイメージが明らかになる様子を示す。

【図4】本発明の一実施形態による、アニメーションを用いた賞品ボックスフィールドを作成するために使用され得るフレームを示す。

【図5】図4のフレームを構成するために使用される層の例を示す。

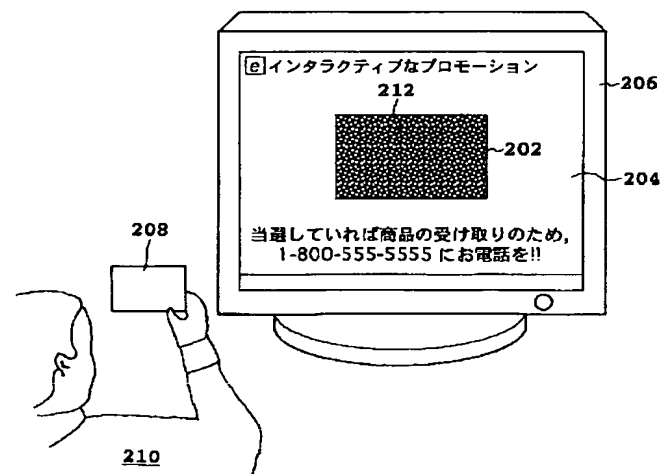
【図6】本発明に使用されるフレームを構成するために使用され得る上層の一例を示す。

【図7】本発明の動作を行うために使用され得るコンピュータシステムの一例である。

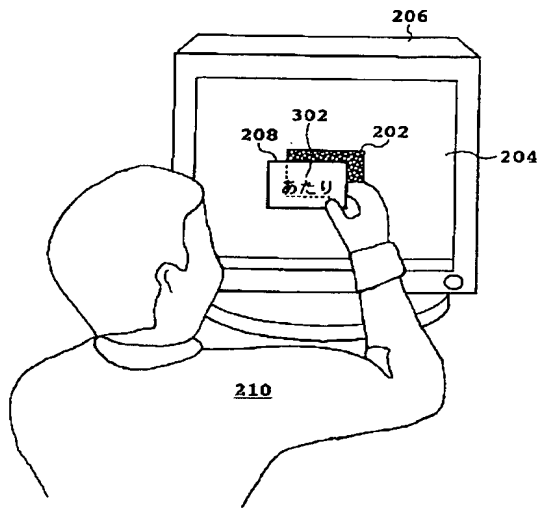
【符号の説明】

- 108 ウェブサーバ
- 206、630 ディスプレイ
- 110、204、ウェブページ
- 202 賞品ボックスフィールド
- 212 掩蔽デザイン部
- 302 隠しイメージ
- 210 ユーザ
- 106 ウェブサイト
- 604 プロセッサ

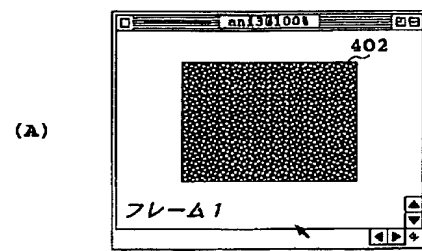
【図2】



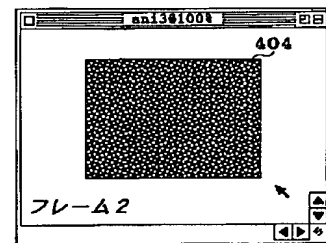
【図3】



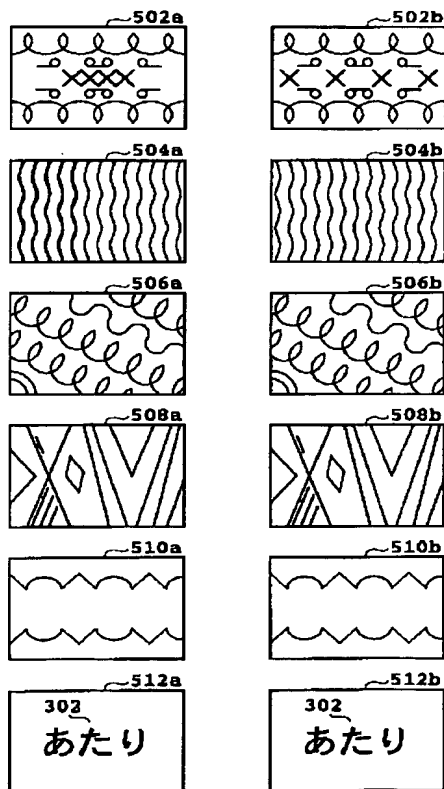
【図4】



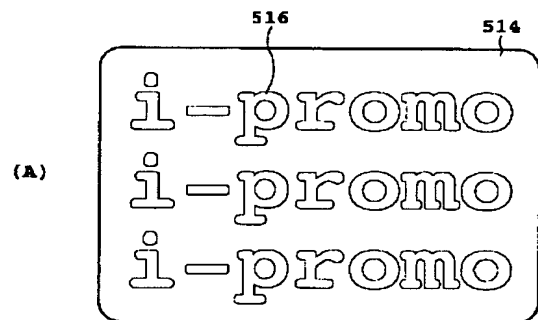
(B)



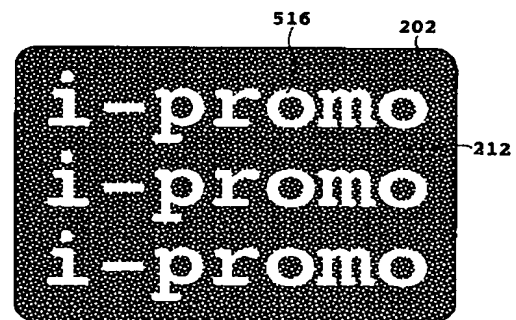
【図5】



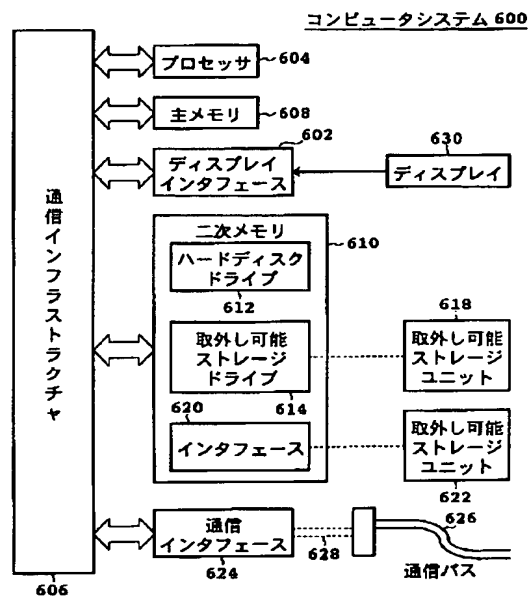
【図6】



(B)



【図 7】



フロントページの続き

(71)出願人 500410640
10437 Innovation Drive,
Suite 119 Milwaukee,
Wisconsin 53226 U
nited States of Ame
rica

(72)発明者 ダニエル ブライエルマイヤー
アメリカ合衆国 53207 ウィスコンシン
州 ミルウォーキー サウス ショア ド
ライブ 2525

(72)発明者 ジョセフ ジー. ウィルツ
アメリカ合衆国 53051 ウィスコンシン
州 メノモニー フォールズ アバディー
ン ドライブ エヌ52 ダブリュー14166

F ターム(参考) 5B049 AA06 EE07 FF01 GG00
5E501 AA02 BA09 BA17 CA02

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.